

MATIJAS VICE



ARK NOVA



KOMPONENTE

Karte

212 zoo karata

11 karata finalnog bodovanja



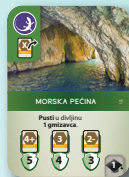
naličje



128 karata
životinja



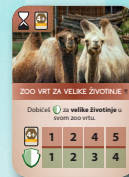
64 karte
sponzora



20 karata projekata
očuvanja



naličje



lice

12 karata osnovnih projekata očuvanja

20 dvostranih akcionih karata (5 po kompletu)



naličje



lice



lice



naličje

Table

1 tabla za igru

1 tabla Asocijacije



Druga strana table ima drugačiju orijentaciju mesta za karte.
Koristite stranu koja vam više odgovara.



8 tabli zoo vrtova



Pločice i tokeni

90 standardnih staništa različitih veličina



slobodno zauzeto
28 staništa
veličine 1



slobodno zauzeto
24 staništa veličine 2



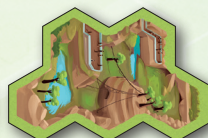
slobodno zauzeto
15 staništa veličine 3



slobodno zauzeto
13 staništa veličine 4



slobodno zauzeto
10 staništa veličine 5



34 kiosk / paviljon pločice



kiosk
lice



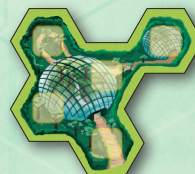
paviljon
naličje



4 Dečja
zoo vrta



4 Kuće
za gmizavce



4 Kaveza za
velike ptice

4 sa mapom A:
mapa za početnike (početnički nivo)

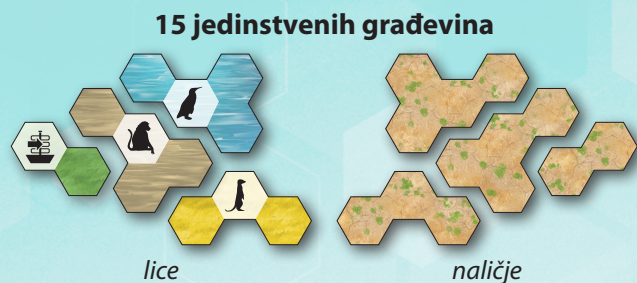
4 sa mapom 0:
mapa sa više bonus polja (srednji nivo)

8 jedinstvenih mapa (1–8):
na naličjima mapa A i 0 za asimetričnu postavku
(napredni nivo)

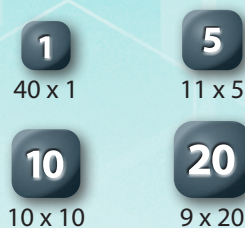
12 specijalnih staništa

(obe strane su iste)

Još pločica i tokena



70 tokena para



Drugo

- 2 plastične kutije
- 1 rečnik
- 1 pregled simbola
- ova pravila

20 partnerskih zoo vrtova



po 4 od svakog

12 univerziteta



po 4 od svakog

9 bonus pločica



lice



naličje

2 pločice za solo verziju



lice



naličje



(obe strane su iste)

20 X tokena



8 tokena Množitelj



8 tokena Otrov



8 tokena Davljenje



Drvene komponente

1 marker pauze



Komponente za igrače u 4 boje (crna, plava, crvena, žuta). U svakoj boji:

3 markera za skale



4 radnika Asocijacije



25 markera igrača



Sadržaj

Uvod i cilj igre	3
Postavka	4
Tok igre	6
• Tabla zoo vrta	6
• Zoo karte	7
→ Skala pauze	7
Struktura poteza / Pet akcionih karata	8
• Akcija Karte	9
→ Skala reputacije i Ponuda	9
• Akcija Gradnja	10
• Akcija Životinje	11
→ Anatomija karata životinja	11
→ Specijalna staništa	12
• Akcija Asocijacija	14
→ Tabla Asocijacije	14
→ Anatomija karata projekata očuvanja	15
• Akcija Sponzori	17
→ Anatomija karata sponzora	17
• Akcija X token	18
Popularnost i poeni očuvanja	18
Pauza	18
Kraj igre i finalno bodovanje	19
→ Anatomija karata finalnog bodovanja	19
Solo verzija igre	20

UVOD I CILJ IGRE

U igri Ark Nova igrači planiraju i grade moderan, naučno rukovođen zoo vrt. Grade staništa u skladu sa potrebama životinja i podržavaju projekte za očuvanje životinjskih vrsta i njihovih prirodnih staništa.

Prikupljanje raznovrsnih životinja povećava popularnost vašeg zoo vrta, a samim tim i napredovanje vašeg markera na skali popularnosti što vam donosi veće prihode. Isto tako, pažljivo ophođenje prema životinjama omogućava vam da podržavate različite projekte očuvanja, kao što su programi razmnožavanja, koji dovode do vašeg napredovanja na skali očuvanja i donose vam odgovarajuće bonuse. Ove dve skale napreduju u suprotnim smerovima - ako se vaši markeri susretnu ili mimoiđu, igra se završava. Igrač koji ostvari najbolju kombinaciju popularnosti i očuvanja je izgradio najuspešniji zoo vrt i on je pobjednik.

Zajednički rad unutar Asocijacije zoo vrtova omogućava vam da sarađujete sa zoo vrtovima i univerzitetima širom sveta. Uz njihovu pomoć, kao i pomoć stručnjaka i sponzora moći ćete da se nosite sa različitim zadacima potrebnim za postizanje vaših ciljeva.

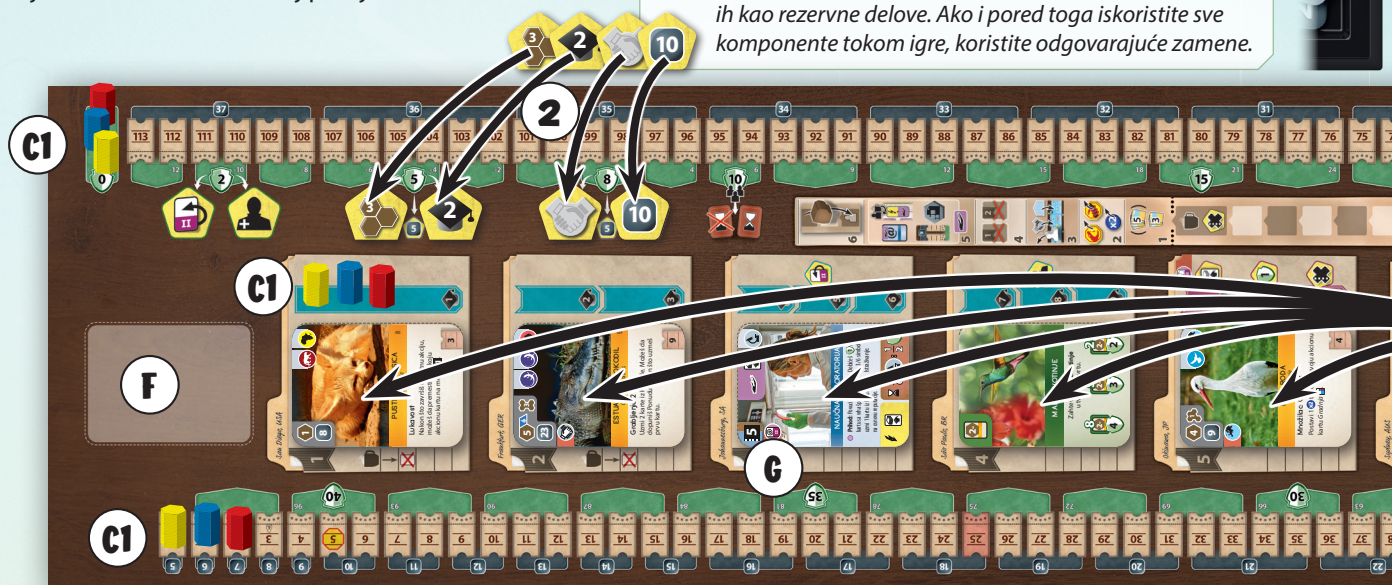
I autor i izdavač (i prevodioci) su se potrudili da budu što realniji u implementaciji ove igre. U retkim slučajevima, međutim, morali su da naprave ustupke zarad mehanika igre. Na primer, koala ima potkategoriju medved, što se često kolokvijalno koristi, ali nije tačno. Isto se odnosi i na neke zahteve za staništa.

POSTAVKA

Postavka igre

- 1 Postavite **tablu za igru** na sredinu stola. Postavite **marker pauze** na početno polje skale pauze, koje odgovara broju igrača.
Ako igrate u tri igrača, postavite marker pauze na polje označeno simbolom 3.
- 2 Promešajte 9 **bonus pločica** i nasumično postavite četiri pločice na 4 prazna žuta bonus mesta na tabli za igru. Pločice ne postavljate na 2 žuta mesta sa simbolima. Vratite preostalih 5 bonus pločica u kutiju. Njih nećete koristiti u ovoj partiji.
- 3 Promešajte sve **zoo karte** i formirajte špil koji ćete postaviti, licem nadole, na mesto obeleženo simbolom  na tabli za igru. Postavite 6 karata sa vrha špila na mesta na tabli za igru (karte ćete okrenuti licem nagore na kraju postavke). To je Ponuda karata.
- 4 Postavite **2 plastične kutije** sa komponentama, koje predstavljaju zajedničku zalihu, pored table za igru.

 Preporučujemo vam da u jednu plastičnu kutiju stavite staništa, kao što je prikazano na slici desno. U drugu stavite ostale pločice i tokene. Komponenta ima i viška. Spakujte nekoliko standardnih staništa i kioska/paviljona u kesu i čuvajte ih kao rezervne delove. Ako i pored toga iskoristite sve komponente tokom igre, koristite odgovarajuće zamene.



Postavka igrača

Svaki igrač treba da uradi sledeće korake:

- A Uzmite nasumičnu **tablu zoo vrta** sa mapom A i postavite je ispred sebe. Vratite preostale table u kutiju. Njih nećete koristiti u ovoj partiji.

 Četiri od osam tabli imaju mapu A na jednoj strani. Sve četiri mape A su identične i preporučujemo vam da ih koristite u prvoj partiji. One omogućavaju lakše shvatanje igre i donose velikodušne nagrade.

Druge 4 table imaju mapu 0 na jednoj strani (one predstavljaju još jedan set od 4 identične mape) koja je prigodna za početnike i preporučujemo vam da je koristite posle prve partije, dok u potpunosti ne savladate pravila igre.

Sa druge strane svih tabli zoo vrtova nalaze se mape 1-8; ovo su napredne mape. Sve su različite i imaju drugačije specijalne sposobnosti. Preporučujemo vam da ove mape koristite kada u potpunosti savladate pravila igre. Kada koristite napredne mape, svaki igrač treba da nasumično dobije 2 table zoo vrta i da izabere jednu koju će da koristi. Postoji i alternativni način biranja mapa: Postavite jednu više tablu nego što ima igrača na sto, a zatim svaki igrač bira po jednu u obrnutom redosledu igranja (prvo bira poslednji igrač, a zatim ostali igrači biraju u smeru suprotnom od kretanja kazaljke na satu). U oba slučaja, višak tabli vratite u kutiju.

Ako ste već upoznati sa pravilima igre, a igrate sa početnicima, možete da im date da oni igraju sa mapom 0 kako bi imali malu početnu prednost, ili sa mapom A ako želite da im date veliku početnu prednost.

- B Uzmite 1 komplet **akcionih karata**, koji se sastoji od karata: **Gradnja, Karte, Životinje, Asocijacija i Sponzori**. Postavite po 1 kartu **stranom 1** nagore, ispod svakog mesta za karte na svojoj tabli zoo vrta: Akcionu kartu **Životinje** postavite



- 5** Postavite **tablu Asocijacije** pored table za igru, tako da ostavite dovoljno mesta za jedan niz karata iznad i jedan niz karata ispod table.
- 5a** Postavite **1 partnerski zoo vrt** sa svakog kontinenta i **1 univerzitet** svake vrste na za to odgovarajuća mesta na tabli Asocijacije.



- 5b** Promešajte špil **karata osnovnih projekata očuvanja** i postavite ga, licem nadole, pored table Asocijacije. Ukoliko igrate u 4 igrača, postavite prve 4 karte sa vrha špila, licem nagore, **ispod** table Asocijacije, u suprotnom postavite 3 karte.

- 5c** Ako igrate u **2 igrača**, uzmite 6 markera igrača, boje koju ne koristite, i pokrijte:
- na **kartama osnovnih projekata očuvanja** koje su okrenute licem nagore: levi uslov leve karte, srednji uslov srednje karte i desni uslov desne karte.
 - na **tabli Asocijacije**: tri mesta leve kolone u oblasti za donacije.

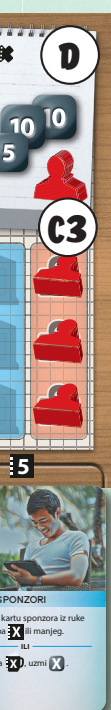


- 6** Promešajte špil karata finalnog bodovanja i postavite ga, licem nadole, pored table Asocijacije.

- 7** Nasumično odredite prvog igrača. Igra se odvija u smeru kretanja kazaljke na satu.



na krajnje levo mesto, označeno **1** a ostale karte promešajte i nasumično postavite na preostala 4 mesta.



- C** Izaberite **boju** i uzmite sve komponente te boje.



- C1** Postavite **markere popularnosti** i reputacije na početna polja odgovarajućih skala na tabli za igru. Postavite markere na skalu popularnosti u odnosu na redosled igranja: Prvi igrač počinje sa polja **0**, drugi igrač sa polja **1**, treći sa polja **2** i četvrti sa polja **3**.



- C2** Postavite **7 markera igrača** svoje boje na za to određena mesta uz levu ivicu table zoo vrta. Ostatak markera igrača držite pored table zoo vrta za kasniju upotrebu.

- C3** Uzmite **4 radnika Asocijacije** svoje boje i postavite jednog na Beležnicu na svojoj tabli zoo vrta, kao aktivnog radnika, a preostala 3 položite na za to određena mesta ispod Beležnice.

- D** Uzmite 25 para iz rezervi i stavite ih na Beležnicu na svojoj tabli zoo vrta.

- E** Povucite 2 karte finalnog bodovanja i postavite ih, licem nadole, pored svoje table zoo vrta. Možete da ih pogledate u bilo kom trenutku, ali nemojte da ih pokazujete ostalim igračima.

- F** Povucite 8 zoo karata. Izaberite 4 koje ćete da zadržite i odbacite preostale 4 karte, licem nagore, na mesto za odbačene karte na tabli za igru. Karte koje ste zadržali su tajne i nemojte da ih pokazujete ostalim igračima.

Odbačene karte možemo lakše da razlikujemo od ostalih karata zato što su okrenute licem nagore. Na taj način neće doći do zabune da neko greškom povuče karte sa gomile odbačenih karata. Naravno, možete karte da odbacujete licem nadole, ako mislite da će igra zbog toga biti zanimljivija.

Preporučujemo vam da na početku izaberete 1 ili 2 karte Sponzora i 2 ili 3 karte Životinja. Proverite kakve uslove imaju karte koje ste dobili. Ukoliko imaju uslove koje ne možete da ispunite rano u toku igre, preporučujemo vam da ih odbacite. Ako je moguće, izaberite karte sa simbolima koji se podudaraju sa kartama osnovnih projekata očuvanja koje su u igri. Takođe, možete da koristite preporučene početne špilove i savete za prvih nekoliko poteza. Uputstva možete da preuzmete na linku: https://www.drustveneigre.rs/pravila/ark_nova_zo_pocetnike

- G** Nakon što ste odabrali karte, okrenite 6 karata u Ponudi, tako da budu licem nagore.

TOK IGRE

Ark Nova se ne sastoji od rundi; umesto toga, igrači se jednostavno smenjuju (u smeru kretanja kazaljke na satu) odigravajući jedan po jedan potez dok se ne aktivira kraj igre. Pored toga, postoje *pauze*, kada se igra privremeno zaustavlja. Tokom Pauze moraćete, između ostalog, da odbacite višak karata, ali i da pokupite svoje radnike i uzmete prihod. Pauza je detaljno objašnjena na strani 18.

Uvek odigravate jednu akciju tokom svog poteza, što može da aktivira dodatne efekte i bonuse. Ove akcije odigravate preko 5 akcionih karata koje ste postavili ispod svoje table zoo vrta. Možete da proširite svoj zoo vrt, da odigrate zoo karte ili da povučete nove zoo karte. Položaj akcione karte određuje kolika je snaga te akcije. Za više detalja o ovoj mehanici, pogledajte *Struktura poteza / Pet akcionih karata* na strani 8.

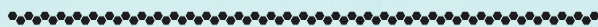


Tabla zoo vrta

Vaš zoo vrt (1) se nalazi u centralnom delu vaše table. Tu postavljate građevine: Staništa (standardna i specijalna), kioske, paviljone i jedinstvene građevine. Pregled svih staništa pokazuje njihovu veličinu i oblike (2).

Nije dozvoljeno da gradite na poljima sa stenama (S) i vodom (V), ali neke životinje imaju uslov da im je potrebno stanište pored polja sa stenama ili vodom. Sva ostala polja su građevinska polja, što znači da na njih možete da postavljate građevine. Polja na kojima ste izgradili građevinu u terminologiji igre se nazivaju **pokrivena** polja. Nije dozvoljeno da gradite na poljima sa simbolom (II) sve dok ne unapredite akcionu kartu **Gradnja** (pogledajte *Struktura poteza / Pet akcionih karata* na strani 8 za više informacija).

Neka polja na sebi imaju naznačene bonuse za postavljanje (3). Dobićete bonus naznačen simbolom (II) odmah nakon što pokrijete to polje. Svi bonusi su detaljno objašnjeni u Pregledu simbola.

Uz levu ivicu table zoo vrta nalaze se bonusi koje možete da aktivirate podržavanjem različitih projekata očuvanja (4). Na početku igre ovde se nalazi 7 markera igrača. Kad god podržite projekat očuvanja, uzimate 1 od ovih markera, po svom izboru, i postavite ga na odgovarajuću kartu projekta očuvanja. To će vam uvek doneti trenutni bonus, a pojedine bonuse ćete dobijati i tokom svake Pauze.

Uz donju ivicu table zoo vrta nalaze se mesta za akcione karte (5). Broj iznad svakog mesta označava snagu akcione karte koja se tu nalazi.

Na naprednim mapama zoo vrta naznačene su specijalne sposobnosti na osnovu kojih se zoo vrtovi razlikuju međusobno (6). Mapa A, koju smo vam preporučili za prvu partiju, ima istu specijalnu sposobnost za sve igrače. Na početku igre postavite na obeležena polja standardno stanište veličine 3, tako da se vidi broj 3 na njemu (slobodna strana) i kiosk.

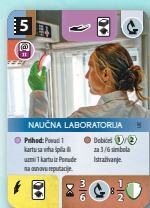


Zoo karte

Najvažnije komponente u igri Ark Nova su tri različite vrste zoo karata. Sve vrste karata su detaljno opisane u nastavku pravila.



Karte životinja vam omogućavaju da naselite različite životinje u zoo vrt. One zahtevaju slobodno stanište i donose vašem zoo vrtu poene popularnosti.



Karte sponzora vam, između ostalog, omogućavaju da zaposlite stručnjake, gradite jedinstvene građevine, ali i da dobijate pare i poene na različite načine.



Karte projekata očuvanja vam omogućavaju da podržite projekte očuvanja što vam donosi poene očuvanja. Obično se igrači specijalizuju za određene vrste životinja i kontinente sa kojih te životinje potiču. Da biste podržali pojedine projekte očuvanja moraćete da pustite životinje u divljinu. Pored zoo karata projekata očuvanja, postoje i karte osnovnih projekata očuvanja koje su dostupne na početku igre.

Skala pauze

Na tabli za igru se nalazi skala pauze koja obeležava preostalo vreme do sledeće Pauze.



Na početku igre i posle svake Pauze, marker pauze postavite na početno polje, koje se određuje na osnovu broja igrača (1). Svaki put kada treba da pomerite marker pauze unapred, pomerite ga za odgovarajući broj polja prema kraju skale. Kada marker stigne do poslednjeg polja skale (2) nastupa Pauza za sve igrače (pogledajte stranu 18).

Pauza nastupa na kraju poteza aktivnog igrača. Igrač koji je pomerio marker na poslednje polje skale dobija jedan X token. Ako marker pauze možete da pomerite unapred više polja nego što je potrebno da inicirate Pauzu ignorišite višak, (drugim rečima, postavite marker na poslednje polje). Posle Pauze, postavite marker pauze na početno polje skale.



Na desnoj strani table zoo vrta nalaze se mesta za **partnerske zoo vrtove (7)** i **univerzitete (8)**. Postoji pet različitih partnerskih zoo vrtova i tri različita univerziteta. Imajte na umu da partnerski zoo vrtovi postoje na pet kontinenata, ali možete da uspostavite partnerstvo samo sa četiri. Kad god uspostavite novo partnerstvo sa zoo vrtom ili univerzitetom, postavite pločicu na najniže prazno mesto odgovarajuće kolone. Da biste postavili treći partnerski zoo vrt, prvo morate da unapredite svoju akcionu kartu **Asocijacija** (pogledajte *Struktura poteza / Pet akcionih karata* na strani 8 za više informacija). Različita boja pozadine i simbol  služe kao podsetnici. Ako je bonus naznačen na mestu na koje ste postavili svoj partnerski zoo vrt ili univerzitet, odmah dobijate taj bonus.

Partnerski zoo vrt vam olakšava da naselite životinje sa tog kontinenta u svoj zoo vrt, jer vam on umanjuje cenu odigravanja karte za tri pare po simbolu tog kontinenta na karti životinje.

Univerzitet vam daje bonuse i simbole koji su naznačeni na njemu.

Na desnoj strani table zoo vrta nalaze se i mesta za dodatne **radnike Asocijacije (9)**, koje treba tu da položite na početku igre. Isto kao i sa partnerskim zoo vrtovima i univerzitetima, koristićete ih odozdo nagore, samo što ćete umesto da postavljate pločice, sklanjati radnike. Svaki put kada možete da angažujete radnika Asocijacije, uzmite jednog radnika oдавde i postavite ga na Beležnicu iznad, kao aktivnog radnika. Pojedine table zoo vrta vam donose poene ako angažujete sve radnike.

Sve svoje dostupne radnike, pare i X tokene držite na polju iznad koje je predstavljeno kao **Beležnica (10)**.



Struktura poteza / Pet akcionih karata

Akcione karte stoje ispod table zoo vrta. Svaka karta je uvek povezana sa jednim mestom za karte, a broj iznad svakog mesta označava snagu **X** kojom možete da odigrate akcionu kartu koja se tu nalazi. Krajnje levo polje ima snagu 1, dok krajnje desno polje ima snagu 5. To znači da što je akciona karta bliža desnoj strani, to će ta akcija biti snažnija.

Na svom potezu odaberite jednu akcionu kartu čiju ćete akciju da odigrate. Povucite tu kartu ka dole, tako da bude niže od ostalih karata u nizu, i odigrajte akciju te karte snagom **X**. Nakon što odigrate akciju, sklonite tu akcionu kartu i sve karte levo od nje pomerite udesno i postavite odabranu akcionu kartu na sada prazno mesto **1**.

Možete da iskoristite X tokene  da povećate snagu akcija. Za svaki X token koji iskoristite, povećajte snagu **X** akcije za 1. Možete da iskoristite koliko god želite X tokena za jednu akciju. Međutim, neke akcije neće biti efikasnije ako im je snaga veća od **5**. Nikada ne možete imati više od pet X tokena. Snagu akcije morate da odredite pre nego što je odigrate. To znači da ne možete da iskoristite X token koji ste dobili prilikom odigravanja akcije da uvećate snagu te akcije.

Neke zoo karte imaju efekat „nakon što završiš” trenutnu akciju (ili skraćeni oblik „nakon” trenutne akcije) . U tom slučaju odigrajte celu akciju, uključujući i pomeranje akcionih karata, pre nego što primenite taj efekat.

Na početku igre sve akcione karte su okrenute na **stranu I**. Ako dobijete mogućnost da unapredite kartu , možete da okrenete 1 akcionu kartu, po svom izboru, sa **strane I** na **stranu II**. Karta ostaje na istom mestu za karte. Počevši od svoje sledeće akcije pa do kraja igre, možete da koristite tu kartu da odigrate unapređenu verziju akcije.

 Postoji 4 bonusa koji vam omogućavaju da unapredite akcione karte: Na skali očuvanja, na skali reputacije, kada postavite drugi partnerski zoo vrt i drugi univerzitet. Na skali očuvanja možete da birate između ovog i drugog bonusa. Budite svesni da ne možete da unapredite sve svoje akcione karte! U svakoj partiji moraćete da odlučite koja su unapređenja najbitnija za vas.

Ne možete da „ne uradite ništa” sa svojom akcijom (na primer, da ne nastanite nijednu životinju ili ne izgradite nijednu građevinu).

Pojedinačne akcije su detaljno objašnjene u nastavku pravila. Ovo je kratak pregled akcija:

Akcija KARTE (strana 9)

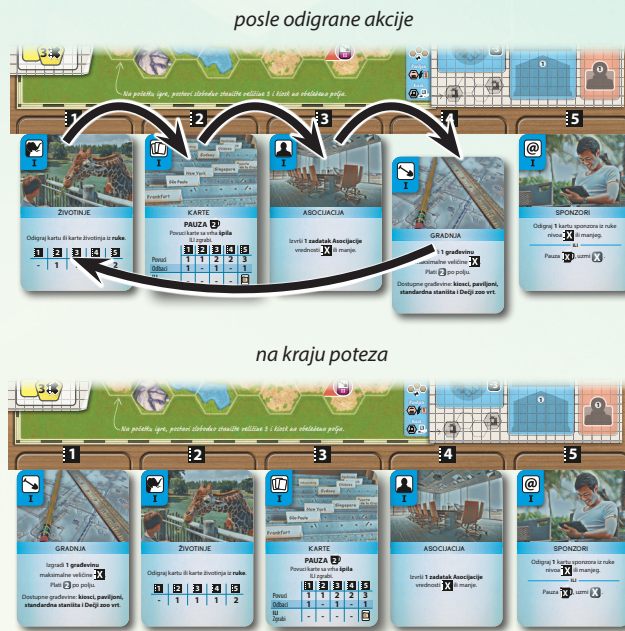
Akcija *Karte* vam omogućava da dobijete nove zoo karte (životinje, sponzore i projekte očuvanja) sa vrha špila ili iz Ponude.

Akcija GRADNJA (strana 10)

Staništa su vam neophodna da biste nastanili životinje u svoj zoo vrt. Akcija *Gradnja* vam omogućava da izgradite standardna staništa za životinje svih kategorija ili specijalna staništa za određene kategorije životinja. Takođe, možete da gradite i kioske i paviljone.

Primer: Odigravanje akcije

Na ovom potezu odlučili ste da odigrate akciju *Gradnja* koja se nalazi na mestu za karte snage 4. Povucite kartu nadole, da označite da nju koristite, i odigrajte akciju snage 4. Zatim uzmite kartu u ruku, pomerite karte koje se nalaze na mestima od 1 do 3 za jedno mesto udesno, i postavite akcionu kartu *Gradnja*, na sada slobodno mesto za karte snage 1.



Akcija ŽIVOTINJE (strane 11-13)

Sa akcijom *Životinje* možete da nastanjujete životinje u slobodna staništa. Morate da ispunite uslove naznačene na karti *Životinje* i platite cenu za kupovinu životinje. Zauzvrat, životinje vam donose specijalne sposobnosti i simbole koji su vam potrebni za podržavanje projekata očuvanja.

Akcija ASOCIJACIJA (strane 14 -16)

Akciju *Asocijacija* možete da iskoristite da pošaljete svoje radnike Asocijacije da rade u Asocijaciji zoo vrtova. Uz njihovu pomoć možete da povećavate svoju reputaciju, da uspostavljate partnerske odnose sa univerzitetima i zoo vrtovima sa drugih kontinenata, da podržavate projekte očuvanja ili da uplaćujete donacije organizacijama za zaštitu životinja.

Akcija SPONZORI (strana 17)

Akcija *Sponzori* vam donosi podršku sponzora (tako što ih odigravate u zoo vrtu). Oni vas ili direktno podržavaju ili finansiraju projekat, kao što je jedinstvena građevina. Mnogi od njih vam donose stalni efekat ili prihod. Na kraju igre možete da dobijete dodatne poene očuvanja ili popularnost od svojih sponzora.

Akcija X TOKEN (strana 18)

Ako se nađete u situaciji u kojoj ne možete ili ne želite da odigrate nijednu od 5 akcija, možete da odigrate ovu alternativnu akciju da biste dobili tačno 1 X token. I dalje morate da izaberete 1 akcionu kartu i da je premestite na prvo mesto, pomerajući odgovarajuće karte udesno kao i prilikom odigravanja drugih akcija. Snaga mesta na kojem se nalazi karta ne utiče na ovu akciju.

**I****KARTE**

Pomerite marker pauze dva polja unapred. Zatim povucite karte sa vrha špila ILI zgrabite.

POVLAČENJE KARATA SA VRHA ŠPILA

Uporedite snagu **X** akcije sa tabelom na karti. Povucite naznačeni broj karata (najviše 3) sa vrha špila. Zatim, ukoliko ste u obavezi, odbacite kartu iz ruke. Odbačena karta može da bude karta koju ste upravo povukli ili karta koja vam se već nalazila u ruci.

GRABLJENJE

Ako odigrate akciju snage **5**, umesto da povučete više karata sa vrha špila, možete da uzmete samo 1 kartu iz Ponude. Ovo se zove *Grabljenje*. Možete da uzmete bilo koju kartu, bez obzira na reputaciju vašeg zoo vrta. Dopunite Ponudu na kraju svog poteza.

2 Bez obzira na to da li grabite ili vučete karte sa vrha špila, prvo pomerite marker pauze dva polja unapred (ne uzimate pare za ovo).

Možete da imate bilo koji broj karata nakon ove akcije, ali za vreme Pauze morate da odbacite višak karata tako da vam ostanu 3 karte u ruci (ili 5 karata sa određenim univerzitetom). Pogledajte *Pauza* na strani 18.

**II****KARTE**

Pomerite marker pauze dva polja unapred. Zatim povucite karte sa vrha špila ili uzmite iz Ponude na osnovu reputacije ILI zgrabite.

UZIMANJE KARATA IZ PONUDE NA OSNOVU REPUTACIJE

Ako ste unapredili akciju *Karte*, možete da uzimate karte iz Ponude na osnovu reputacije svog zoo vrta (do vašeg markera reputacije) i / ili da povlačite sa vrha špila. Takođe, tabela na karti koja određuje detalje akcije je unapređena. Možete da uzimate karte iz Ponude ili da povlačite sa vrha špila redosledom kojim vi želite, ali Ponuda se dopunjava tek kada završite potez.

GRABLJENJE

Ako ste unapredili akciju *Karte*, možete da grabite na nižem nivou snage, **počevši** od snage **3**. Ako se odlučite da grabite, nema razlike da li je snaga akcije **3** ili veća.

Takođe, kada unapredite akciju *Karte*, možete da napredujete dalje od devetog polja na skali reputacije.

**Skala reputacije i Ponuda**

Na tabli za igru se nalazi Ponuda od 6 karata (pogledajte **B** na primeru: *Uzimanje karata korišćenjem strane II, ispod*). Pored ovih karata se nalazi skala reputacije, koja služi da na njoj vodite evidenciju o reputaciji svog zoo vrta (pogledajte **A** na primeru: *Uzimanje karata korišćenjem strane II, ispod*).

Svaki put kada vam je dozvoljeno da povećate reputaciju zoo vrta , pomerite svoj marker za jedno polje unapred na ovoj skali. Da biste povećali reputaciju zoo vrta na 10 (ili više) morate da imate unapređenu akciju *Karte* na **stranu II**. Simbol  na polju 10 (fascikla 5) služi kao podsetnik.

Ako sa svojim markerom stanete ili pređete preko polja koje ima naznačen bonus pored sebe, uzimate taj bonus odmah i samo jednom. Ako vaš marker dostigne polje 15 na skali reputacije, a nastavite da dobijate reputaciju, vaš marker će ostati na polju 15, a umesto da ga pomerate dobijaćete 1 popularnost za svaki

stepen koji niste mogli da se pomerite na skali reputacije.

Položaj vašeg markera određuje koje karte su vam dostupne **na osnovu reputacije**. Dostupna vam je karta koja se nalazi na istoj fascikli kao i vaš marker, kao i sve karte na prethodnim fasciklama. To znači da što je veća reputacija vašeg zoo vrta, dostupno vam je više karata iz Ponude.

Ako ste uzeli jednu, ili više karata iz Ponude, **ne dopunjavate Ponudu sve dok u potpunosti ne završite svoj potez**. Zatim prvo pomerite karte sa fascikli sa većim brojevima, na fascikle sa manjim brojevima. Nemojte da menjate raspored karata. Na kraju popunite sva prazna mesta kartama sa vrha špila.

Pored Ponude nalazi se mesto za **gomilu odbačenih karata**. **Ne možete** da gledate karte iz gomile odbačenih karata tokom igre.

Primer: Uzimanje karata korišćenjem strane II

Vi ste plavi igrač i odigrate akciju snage 5, koja vam omogućava da povuče 4 karte i odbacite 1. Pre svega, želite da uzmete kartu *Lav* koja je dostupna u Ponudi i možete da je uzmete na osnovu svoje reputacije. Uzimate *lava* (1), zatim povlačite 2 karte sa vrha špila (2) i onda odlučujete da uzmete i kartu *Karakal* iz Ponude (3). Potom odbacujete 1 kartu iz ruke.

Na kraju akcije, karte sa fascikli 3, 5 i 6 pomerite na fascikle sa manjim brojevima (4) i postavite 2 nove karte sa vrha špila na fascikle 5 i 6 (5). Da niste mogli da uzmete kartu *Lav* na osnovu reputacije, morali biste da iskoristite *Grabljenje* da ga uzmete. U tom slučaju ne biste mogli da uzmete više od 1 karte, ali biste akciju mogli da odigrate i sa snagom 3 ili 4.





GRADNJA

I

Izgradite tačno 1 građevinu, po svom izboru, maksimalne veličine **X** u svom zoo vrtu. Platite 2 pare po polju. Dostupne građevine su kiosci, paviljoni, standardna staništa i Dečji zoo vrt.

Veličina građevine se meri brojem polja koje pokriva na mapi zoo vrta. Prilikom odigravanja ove akcije možete da birate između kioska (veličina 1), paviljona (veličina 1), različitih standardnih staništa (veličine od 1 do 5) i Dečjeg zoo vrta (specijalnog staništa veličine 3). U svakom zoo vrtu može da bude **samo 1** Dečji zoo vrt, dok ostalih građevina može da bude i više od jedne. Na tabli zoo vrta se nalazi pregled svih građevina. Sva standardna staništa iste veličine imaju isti oblik. Svako specijalno stanište ima svoj specifičan oblik.

Staništa su vam potrebna da biste u njih nastanjivali životinje, dok vam **kiosci** donose prihode tokom svake Pauze. Svaki **paviljon** koji izgradite vam odmah (i samo jednom) donosi 1 popularnost.

Platite **cenu građevine**, vraćajući pare u zajedničku zalihu, pre nego što postavite građevinu na mapu zoo vrta. Cena građevine je duplo veća od broja polja koje pokriva, odnosno njene veličine. Tako da je cena = veličina x2 pare.

Građevinu morate da izgradite **pored** neke postojeće građevine, što znači da barem jedna ivica nove građevine mora da dodiruje barem jednu ivicu već izgrađene građevine. Svoju prvu građevinu morate da postavite tako da pokriva barem jedno ivično polje mape zoo vrta.

Možete da gradite samo na **slobodnim poljima**. Građevine ne mogu da se prostiru van granica mape, niti da se preklapaju sa drugim građevinama ili pokrivaju polja sa stenama i vodom.

Nije vam još uvek dozvoljeno da gradite na poljima sa simbolom . Da biste mogli da gradite na ovim poljima, morate prvo da unapredite akcionu kartu *Gradnja*.

Između 2 **kioska** uvek mora da bude **barem 2 polja** rastojanja. Napomena ispod mesta za partnerske zoo vrtove na tabli zoo vrta služi kao podsetnik.

Ako **ne možete** da izgradite građevinu koju želite, a da ne prekršite gore navedena pravila, morate da izaberete neku drugu građevinu koju ćete da izgradite.

Kada gradite **standardno stanište** postavite ga slobodnom stranom nagore, tako da kasnije možete da nastanite životinju u njega. Slobodna strana ima žute ivice i oznaku , gde je X veličina staništa. Dečji zoo vrt ima iste obe strane.

Ako pokrijete jedno ili više polja sa simbolom , uzimate naznačeni bonus za postavljanje. Sve bonuse uzimate odmah čim ih pokrijete i samo jednom. Svi bonusi su detaljno objašnjeni u Pregledu simbola.

Primer: Polja na kojima je dozvoljeno građenje kioska

Zeleni znakovi obeležavaju polja na kojima možete da izgradite kiosk.



GRADNJA

II

Izgradite koliko god želite različitih građevina maksimalne ukupne veličine **X** u svom zoo vrtu. Nove dostupne građevine su Kavez za velike ptice i Kuća gmizavaca.

Ako ste unapredili akciju *Gradnja*, možete da gradite i specijalna staništa Kavez za velike ptice i Kuću gmizavaca (obe veličine 5). Baš kao i Dečji zoo vrt, u svakom zoo vrtu može da bude samo 1 Kavez za velike ptice i samo 1 Kuća gmizavaca. Obe strane ovih specijalnih staništa su iste.

Kada izgradite **Kuću gmizavaca** ili **Kavez za velike ptice** možete **odmah** da prebacite životinje iz standardnih staništa u novo specijalno stanište. To **ne možete** da uradite ni u jednom drugom trenutku u toku igre. Staništa iz kojih su životinje prebačene su ponovo dostupna za nastanjivanje. Pogledajte *Akcija Životinje* i stranu 12 za više detalja o tome kako funkcionišu specijalna staništa.

Ne možete da gradite **jedinstvene građevine** preko ove akcije, njih možete da dobijete samo preko odgovarajućih karata sponzora.

Osim toga, sada imate mogućnost da izgradite **nekoliko** građevina odjednom. Međutim, ne možete da izgradite dve identične građevine sa istom akcijom *Gradnja*, svaka od njih mora da bude različita. Ukupna veličina ovih građevina ne sme da bude veća od **X**.

Građevine postavljate na mapu **jednu za drugom**. Platite svaku građevinu posebno pre nego što je izgradite. Ako pokrijete simbol bonusa, odmah uzimate bonus za postavljanje pre nego što izgradite sledeću građevinu. Međutim, nemojte da aktivirate bonuse „nakon što završiš“ dok ne završite akciju *Gradnja*.

Unapređena akcija *Gradnja* vam takođe, omogućava da gradite na poljima sa simbolom , što znači da sada možete u potpunosti da pokrijete mapu zoo vrta. Ako pokrijete sva polja mape zoo vrta, odmah povećajte popularnost svog zoo vrta za 7. Ovo može da se desi tokom akcije *Gradnja*, ali i usled nekog drugog efekta koji se aktivira kada se nešto izgradi u zoo vrtu. Morate da pokrijete sva polja u svom zoo vrtu, osim polja sa stenama i vodom.

Primer: Gradnja sa bonusom za postavljanje

Odigravate akciju *Gradnja* snage 5 i želite da izgradite 2 standardna staništa, jedno veličine 2 i drugo veličine 3. Međutim, imate samo 7 para na raspolaganju, a ova dva staništa ukupno koštaju 10. Ali pošto prvo stanište želite da izgradite preko polja koje ima bonus za postavljanje koji donosi 5 para **(1)**, uzmite ovaj bonus odmah nakon što izgradite prvo stanište. Sada imate dovoljno para da platite i izgradnju drugog staništa **(2)**.





ŽIVOTINJE

Odigrajte kartu ili karte životinja iz ruke.

I

Uporedite snagu **X** akcije sa tabelom na karti. U zavisnosti od snage akcije možete da odigrate naznačeni broj karata životinja iz ruke.

Za svaku životinju sledite navedene korake:

- 1. Proverite uslove:** Svi uslovi koje morate da ispunite da biste odigrali kartu životinje naznačeni su uz levu ivicu karte. Kartu možete da odigrate samo ako ispunjavate sve uslove (na primer, određeni partnerski zoo vrt ili kategoriju životinja, kao i simbole kontinenata). Svi uslovi su detaljno objašnjeni u Pregledu simbola.
- 2. Plaćanje troškova:** Platite cenu životinje naznačenu u gornjem levom uglu karte životinje. Ako imate partnerski zoo vrt na kontinentu sa kojeg potiče ta životinja, smanjena vam je cena za 3 pare po simbolu kontinenta na karti životinje. Vratite pare u zajedničku zalihu. Ako imate kartu koja vam donosi pare za odigravanje životinje, te pare uzimate posle njenog odigravanja, što znači da morate da imate dovoljno para da platite punu cenu životinje.
- 3. Nastanite slobodno stanište:** Da biste odigrali kartu životinje i nastanili životinju u zoo vrt, potrebno vam je slobodno stanište. Možete da stavite bilo koju životinju, osim pitome životinje , samu u slobodno standardno stanište. Stanište mora da bude najmanje potrebne veličine naznačene u gornjem levom uglu karte životinje. Životinju uvek možete da postavite u veće stanište nego što ga zahteva. Zatim okrenite stanište na njegovu zauzetu stranu. Neke životinje takođe imaju uslov da njihovo stanište mora da se nalazi pored jednog ili dva polja sa stenama i/ili vodom. Uslovi za stanište životinje navedeni su pored veličine standardnog staništa na karti. Pitome životinje ne možete da nastanite u standardna staništa, već samo u njihovo specijalno stanište, Dečji zoo vrt. Sve

gmizavce i neke ptice možete da nastanite ili u standardna ili u specijalna staništa, Kuću gmizavaca i Kavez za velike ptice. U tom slučaju na karti su prikazana dva različita zahteva za stanište, a vi možete da izaberete da li ćete životinju da nastanite u standardno ili specijalno stanište (pogledajte *Specijalna staništa* na strani 12).

- 4. Postavite kartu životinje:** Postavite kartu životinje pored table zoo vrta (pogledajte *Postavljanje karata* na strani 13).
- 5. Aktivirajte efekte:** Kad god odigrate životinju, popularnost vašeg zoo vrta se povećava. Pomerite marker popularnosti onoliko polja unapred koliko je naznačeno na karti životinje. Takođe, neke životinje vam donose poene očuvanja ili povećavaju reputaciju vašeg zoo vrta. Ako je to slučaj pomerite unapred markere na odgovarajućim skalama. Mnoge životinje imaju dodatni efekat koji se aktivira kada se odigraju. Ako tekst efekta sadrži termin „nakon što završiš“, nemojte da ga aktivirate pre nego završite celu akciju *Životinje*. U svim ostalim slučajevima, odigrajte efekat odmah, čak i pre nego što odigrate drugu kartu životinje. Isto važi i za efekte sa drugih karata koji se aktiviraju odigravanjem životinje. Ako postoji više efekata koji se istovremeno aktiviraju, vi birate redosled aktiviranja efekata (bez obzira na to da li su ovi efekti popularnost, reputacija, poeni očuvanja ili specijalne sposobnosti životinja ili drugih karata).



Ako se vašoj grupi ne sviđaju **interaktivni efekti** , možete umesto njih da koristite alternativne efekte namenjene za solo varijantu (pogledajte *Anatomija karata životinja* na ovoj strani).

Ako vam akcija omogućava da odigrate 2 karte životinja, odigrajte ih jednu za drugom i prvo završite sve gore navedene korake za prvu životinju (osim efekta „nakon što završiš“) pre nego što ponovite isto za drugu životinju. Možete da izaberete da ne odigrate drugu kartu životinje.

Tek nakon toga, i nakon što premestite akcionu kartu *Životinje* na mesto 1 za karte, aktivirajte efekte „nakon što završiš“. Ako postoji više efekata ovog tipa, vi birate redosled kojim ćete ih aktivirati.

••• Anatomija karata životinja •••

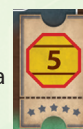
Karte životinja predstavljaju različite životinje koje možete da nastanite u svoj zoo vrt.

(1) U gornjem levom uglu nalaze se uslovi za stanište koje morate da ispunite. Broj u šestouglu označava minimalnu veličinu staništa u koje možete da nastanite ovu životinju. **(2)** Pored toga mogu da se nalaze 1 ili 2 simbola stena i/ili voda. To označava da stanište mora da se nalazi pored barem toliko polja naznačene vrste ili vrsta. **(3)** Ako životinja može da živi i u specijalnom staništu, vrsta specijalnog staništa i koliko mesta životinja zauzima u tom staništu naznačeni su desno od uslova za standardno stanište. Uslovi za polja sa stenama i vodom se primenjuju i na specijalno stanište. **(4)** Ispod uslova za stanište je cena. Vratite navedenu količinu para u zajedničku zalihu da biste odigrali kartu i nastanili životinju u zoo vrt. **(5)** Ispod cene, uz levu ivicu karte, neke životinje imaju dodatne uslove koje morate da ispunite.



(6) U gornjem desnom uglu naznačena je kategorija životinje i (osim za pitome životinje) kontinent sa kojeg potiče. Ovi simboli su u interakciji sa svim drugim vašim kartama i od značaja su za podržavanje projekata očuvanja. **(7)** U donjem desnom uglu naznačeno je koliko popularnosti dobijate nakon što nastanite ovu životinju u zoo vrt. Neke životinje imaju i bonuse u vidu poena očuvanja ili reputacije. **(8)** Mnoge životinje imaju efekat koji se aktivira odmah kada ih odigrate ili nakon što završite akciju *Životinje* (pogledajte *Sposobnosti životinja* u Rečniku, strane 2 i 3). Ako se efekat karte životinje odnosi na simbol koji se nalazi i na toj karti, taj simbol aktivira taj efekat i taj simbol se računa za taj efekat.

Neke karte životinja imaju interaktivni efekat  npr. Otrov. Ovaj efekat može da se primeni na vas samo ako vaš zoo vrt ima popularnost 5 ili veću. Peto polje na skali popularnosti je obeleženo kao podsetnik. Svi efekti su detaljno objašnjeni u Rečniku.



(9) Neke životinje imaju drugačiji efekat u solo verziji, koji je naznačen u plavom okviru sa simbolom .

Specijalna staništa (Dečji zoo vrt, Kuća gmizavaca, Kavez za velike ptice)

Postoje tri različite vrste specijalnih staništa: Dečji zoo vrt (1), Kuća gmizavaca (2) i Kavez za velike ptice (3). Vaš zoo vrt može da ima samo po jedno od sva tri specijalna staništa.



Pitome životinje ne možete da naselite u standardno stanište, samo u specijalno stanište, Dečji zoo vrt.

Sve gmizavce i neke ptice možete da se naselite ili u standardno stanište ili u specijalno stanište, Kuću gmizavaca odnosno Kavez za velike ptice. U tom slučaju na karti životinje su naznačena dva različita uslova za stanište i igrači mogu da odluče da li će životinju da smeste u standardno ili specijalno stanište. Ako životinja ima uslov da se njeno standardno stanište nalazi pored polja sa vodom i/ili stenama, isti uslov se odnosi i na specijalno stanište.

Ako želite da naselite životinju u specijalno stanište, koristite

markere igrača iz svoje zalihe da označite koliko mesta ta životinja zauzima u staništu, što je naznačeno na simbolu za specijalno stanište na samoj karti. Ako u specijalnom staništu nema dovoljno slobodnih mesta, ne možete u njega da smestite životinju. Ne morate da okrećete specijalno stanište, obe strane pločice su iste.

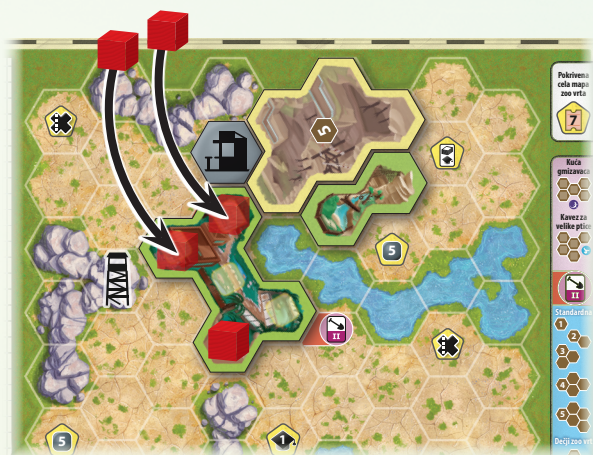
Ako izgradite Kuću gmizavaca ili Kavez za velike ptice i već imate životinje u svom zoo vrtu koje možete da naselite u njih, možete odmah i samo tada, da premestite te životinje u odgovarajuća specijalna staništa.

Za svaku životinju koju premeštate, pronađite najmanje zauzeto standardno stanište koje ispunjava sve uslove za stanište naznačeno na karti životinje (uključujući polja sa vodom i stenama) i okrenite ga na slobodnu stranu. U retkim slučajevima ne postoji takvo stanište, i onda okrenite najmanje zauzeto standardno stanište koje zadovoljava bar uslov za veličinu staništa te životinje. Zatim označite markerima igrača odgovarajući broj mesta u specijalnom staništu.

Ako imate nekoliko životinja koje potencijalno možete da premestite, za svaku životinju posebno možete da odlučite da li ćete da je premestite ili ne.

Primer: Odigravanje životinja (staništa)

Igrate širokonosnog kajmana i imate 2 opcije gde možete da ga naselite. Možete da ga naselite u standardno stanište veličine 5, jer on zahteva stanište veličine najmanje 4 koje se nalazi pored polja sa vodom. Onda biste okrenuli stanište na zauzetu stranu. Ali vi biste radije da stavite kajmana u Kuću gmizavaca. Ovo je takođe moguće jer se i ona nalazi pored polja sa vodom i ima mesta za najmanje 2 markera igrača. Stavite 2 svoja markera na Kuću gmizavaca. Stanište veličine 5 je i dalje dostupno za neku drugu životinju, koja ne mora da bude gmizavac.



Primer: Odigravanje životinja (trenutni efekat)

Odigravate akciju Životinje snage 5 da biste odigrali 2 životinje. Prvo odigravate buljinu (1). Plaćate troškove, okrećete stanište veličine 2 (2), dobijate 4 popularnosti i aktivirate efekat karte koji vam omogućava da povučete 2 nove karte (3). Srećom, među njima je i šumski ris, koji vam više odgovara od afričkog marabua kojeg ste planirali da odigrate. Tako da ste odlučili da odigrate šumskog risa kao svoju drugu životinju (4).





ŽIVOTINJE

Odigrajte kartu ili karte životinja iz ruke ili iz Ponude na osnovu reputacije.

Ako ste unapredili akciju **Životinje**, možete da odigrate kartu životinje direktno iz Ponude, a ne samo iz ruke. Da biste to uradili, odgovarajuća karta mora da bude unutar opsega vaše reputacije. Osim cene karte, morate da platite i iznos para jednak broju na fascikli na kojoj se nalazi karta životinje koju želite da odigrate. Ako vam je dozvoljeno da odigrate 2 karte životinja, možete da izaberete da odigrate 2 karte iz ruke, 2 iz Ponude ili 1 kartu iz ruke i 1 kartu iz Ponude. Odigrajte životinje jednu za drugom. Ponudu dopunjavate tek kada završite svoj potez.

Pored toga, ukoliko odigrate ovu akciju snage **5** možete da povećate reputaciju svog zoo vrta za 1. Povećajte reputaciju na samom početku svoje akcije, tako da se primenjuje veći opseg vaše reputacije za ovu akciju.

Takođe, nakon što unapredite akciju **Životinje**, možete da odigravate životinje koje imaju simbol kao uslov.



Postavljanje karata

Postavite odigrane karte sponzora i životinja, jednu preko druge, tako da se vidi samo gornji deo karte, kako biste uštedeli prostor. Sve informacije neophodne za ostatak igre su prikazane u gornjem delu karte.

Neke karte sponzora imaju dodatan efekat koji se aktivira na kraju igre. Ove karte su obeležene vertikalnom smeđom trakom iza nivoa karte (kao što je druga odigrana karta u ovom primeru). Na taj način, jednom kada ih odigrate, lakše možete da pronađete karte sa efektima na kraju igre.



Kategorije životinja

U igri Ark Nova postoji 7 kategorija životinja:

- Ptica
- Biljojed
- Grabljivica
- Primat
- Gmizavac
- Medved
- Pitoma životinja

Dve od ovih 7 kategorija su specijalni slučajevi, medvedi i pitome životinje . Zbog toga su, za razliku od ostalih kategorija, njihovi simboli crni na beloj pozadini.

Medvedi su više potkategorija. Njihov simbol se uglavnom pojavljuje u paru sa simbolom Grabljivica ili Biljojed .

Za potrebe igre, napravljena je posebna kategorija za pitome životinje , koja menja biološku kategoriju.

Ako se u igri traže kategorije životinja, to se odnosi i na medvede i pitome životinje, osim ako nije eksplicitno naznačeno drugačije.



Primer: Odigravanje životinja korišćenjem strane II

Vi ste crveni igrač i koristite unapređenu akciju **Životinje** da odigrate 2 životinje. Pošto izvodite akciju snage 5, možete prvo da povećate reputaciju svog zoo vrta za 1, tako da sada imate reputaciju 4 (1). To znači da su fascikle 1 do 3 sada u opsegu vaše reputacije.



Odigravate kartu Jazavac sa fascikle 3 iz Ponude (2) i stoga plaćate dodatne 3 pare pored cene životinje. Zatim odigravate još jednu kartu životinje iz svoje ruke, Bodljikavo prase (3). Nakon što ste ih nastanili u odgovarajuća staništa, povećali popularnost zoo vrta i iskoristili specijalne sposobnosti životinja, prvo za jednu pa za drugu, vaš potez se završava. Pre nego što sledeći igrač dođe na red, vi dopunjavate Ponudu.



ASOCIJACIJA

Izvršite tačno jedan zadatak Asocijacije.

I

Da biste izvršili zadatak Asocijacije, potreban vam je najmanje 1 aktivan radnik Asocijacije na Beležnici vaše table zoo vrta. Postavite radnika na tablu Asocijacije na zadatak koji želite da izvršite. Ako se 1 **vaš** radnik već nalazi na **tom** zadatku, morate da postavite 2 radnika da biste ga izvršili. Ako se više od jednog **vašeg** radnika već nalazi na **tom** zadatku, trenutno ne možete ponovo da ga izvršite. Radnici drugih igrača ne utiču na vas.

Za vreme Pauze svi vaši radnici Asocijacije se vraćaju na vašu Beležnicu i ponovo postaju aktivni. Sada zadatke ponovo možete da izvršavate koristeći samo 1 radnika Asocijacije (pogledajte *Pauza* na strani 18).

Svaki zadatak zahteva akciju različite snage **X**. Možete da izvršite zadatak Asocijacije samo ako je snaga akcije ista ili veća od vrednosti zadatka.

Različiti zadaci su:

2 Povećanje reputacije: Povećajte reputaciju svog zoo vrta za 2. Pomerite unapred svoj marker reputacije na skali reputacije i uzmite sve naznačene bonuse, ukoliko možete da ih primenite.

Reputacija zoo vrta određuje koliko vam je karata dostupno iz Ponude (opseg reputacije). A takođe, postoji i uslov za minimalnu reputaciju da biste odigrali pojedine karte sponzora (pogledajte *Akcija Sponzori* na strani 17).



Tabla Asocijacije

Tabla Asocijacije je podeljena na dve oblasti. U plavoj oblasti su zadaci koje možete da obavljate koristeći svoje radnike Asocijacije. Ako niste unapredili akciju *Asocijacija*, možete da izvršite samo jedan zadatak po akciji. U ružičastoj oblasti, nakon unapređenja akcione karte *Asocijacija*, možete da dobijete dodatne poene očuvanja tako što ćete donirati pare organizacijama za zaštitu životinja. Iznad i ispod table Asocijacije ostavite prostora za projekte očuvanja koje možete da podržite tokom igre.



3 Sticanje partnerskog zoo vrta: Uzmite partnerski zoo vrt sa table asocijacije i postavite ga na najniže prazno mesto partnerskih zoo vrtova na svojoj tabli. Ako to mesto na sebi ima naznačen bonus, uzmite ga odmah i samo jednom. Ne možete da uzmete partnerski zoo vrt koji već imate, svi vaši partnerski zoo vrtovi moraju da budu sa različitih kontinenata. Takođe, možete da imate najviše četiri partnerska zoo vrta jer na tabli zoo vrta nema mesta za pet. Da biste uzeli treći (ili četvrti) partnerski zoo vrt, morate da unapredite akciju *Asocijacija* na **stranu II**. Ako već imate sve partnerske zoo vrtove koji su u tom trenutku na tabli Asocijacije, ili ako ne možete da postavite partnerski zoo vrt na svoju tablu zoo vrta, ne možete da izvršite ovaj zadatak. Tokom Pauze se dopunjava ponuda partnerskih zoo vrtova na tabli Asocijacije (pogledajte *Pauza* na strani 18).

Svaki partnerski zoo vrt smanjuje cenu odigravanja svih karata životinja sa odgovarajućeg kontinenta za 3 pare po simbolu kontinenta na karti životinje. Takođe vam donosi 1 simbol odgovarajućeg kontinenta, što može da aktivira efekte karata i oni se računaju za projekte očuvanja. Da biste odigrali određene karte životinja neophodno je da imate partnerski zoo vrt sa istog kontinenta.

4 Sticanje partnerskog univerziteta: Uzmite univerzitet sa table Asocijacije i postavite ga na najniže prazno mesto univerziteta na tabli zoo vrta. Ako to mesto na sebi ima naznačen bonus, uzmite ga odmah i samo jednom. Takođe pomerite unapred svoj marker reputacije ako je to naznačeno na univerzitetu. Ne možete da uzmete univerzitet koji već imate. Ako već imate sve univerzitete koji su u tom trenutku na tabli Asocijacije, ne možete da izvršite ovaj zadatak. Tokom Pauze se dopunjava ponuda univerziteta na tabli Asocijacije (pogledajte *Pauza* na strani 18).

Univerziteti povećavaju reputaciju vašeg zoo vrta, donose simbole Istraživanje i oni su jedini način na koji možete da povećate limit karata u rukama sa 3 na 5.

5 Rad na projektu očuvanja: Možete ili da podržite projekat očuvanja koji je već u igri ili da odigrate kartu projekta očuvanja iz **ruke** i odmah ga podržite. Ako odigrate **novu** kartu projekta očuvanja, postavite je **iznad** table Asocijacije na **krajnje levo** mesto. Ako se tu već nalazi projekat očuvanja, pomerite sve karte projekata očuvanja iznad table za jedno mesto udesno pre nego što stavite novu kartu. U zavisnosti od broja igrača, može da bude samo do 2, 3 ili 4 karte iznad table Asocijacije. Ako (nakon postavljanja novog projekta očuvanja) iznad table ima više karata nego što je dozvoljeno, krajnju desnu kartu odbacite na gomilu za odbačene karte. Vratite sve markere igrača sa odbačene karte u zalihe (ne na table zoo vrta) odgovarajućih igrača. Osnovni projekti očuvanja ispod table Asocijacije nikada se ne pomeraju niti odbacuju čak i kada su u potpunosti podržani. Takođe, tokom igre ne dodaju se novi osnovni projekti očuvanja.

Da biste podržali projekat očuvanja, morate da ispunite uslov (naznačen na karti) na kojem nema markera igrača. Svaki projekat očuvanja možete da podržite samo **jednom**. To znači da ne možete da podržite projekat očuvanja na kojem se već nalazi vaš marker igrača.

Postavite 1 marker igrača sa **leve strane table zoo vrta**, po svom izboru, na uslov koji ste ispunili, a kao nagradu pomerite unapred svoje markere na skali očuvanja i reputacije (ako je primenljivo) prema nagradi naznačenoj na karti. Ako ispunjavate više uslova, vi birate koji ćete da ispunite. Detaljno objašnjenje projekata očuvanja možete da pronađete u Rečniku na strani 1.

Kada pomerite marker igrača sa table zoo vrta, aktivirate odgovarajući bonus. To će vam uvek doneti trenutni bonus, a pojedine bonuse ćete dobijati i tokom svake Pauze. Odaberite da li ćete da uzmete ovaj bonus pre ili posle nagrade za podržavanje projekta očuvanja. Svi bonusi su detaljno objašnjeni u Pregledu simbola.

Savet: Ponekad se isplati da podržite projekat očuvanja na nižem nivou, na primer da biste u ranoj fazi igre dobili bonuse na skali Očuvanja, ili da aktivirate bonuse uz levu ivicu table zoo vrta.

••• Anatomija karata projekata očuvanja •••

Ove karte predstavljaju različite projekte očuvanja koje možete da podržite. Svaka karta prikazuje 3 uslova **(1)** koje treba da ispunite, kao i odgovarajuće nagrade **(2)**. Određene karte projekata očuvanja donose dodatni bonus igraču koji ih odigra **(3)**. Postoje dve vrste projekata očuvanja.



U većini slučajeva morate da imate naznačeni broj određenih simbola u svom zoo vrtu (u primeru levo, simbol Gmizavac). Prebrojite simbole uz gornju ivicu svih svojih karata, i karata životinja i karata sponzora (uključujući i zahteve za poljima sa vodom ili stenama, ali ne uključujući uslove uz levu ivicu), kao i na partnerskim zoo vrtovima i univerzitetima.



Projekti očuvanja u kojima puštate životinju u divljinu funkcionišu malo drugačije. Umesto da sakupite određeni broj simbola, morate da odbacite 1 kartu životinje sa određenim simbolom iz svog zoo vrta (u ovom slučaju simbol Afrika **(A)**). Vi birate odgovarajuću životinju koju želite da odbacite, ali životinja mora da ima uslov za standardno stanište naznačene veličine **(B)**. Da li životinja može ili ne da se smesti u specijalno stanište nije bitno za ispunjavanje uslova. Pomerite unazad marker na skali popularnosti onoliko polja koliko je naznačeno na karti životinje koju puštate u divljinu. Uklonite odgovarajući broj markera igrača sa specijalnog staništa (ako možete) ILI okrenite najmanje zauzeto standardno stanište koje ispunjava zahteve životinje sa zauzete strane na slobodnu stranu. Stavite kartu životinje na gomilu odbačenih karata (pogledajte Rečnik, strana 1).

Primer: Odigravanje karte projekta očuvanja

Odigravate novu kartu projekta očuvanja iz ruke: Velike životinje. Pošto postoje tri igrača i 3 projekta očuvanja su već odigrana, prvo morate da odbacite krajnju desnu kartu projekta očuvanja (Program razmnožavanja gmizavaca) **(1)**, pomerite druge 2 karte projekata očuvanja jedno mesto udesno **(2)**, a zatim postavite novu kartu Velike životinje na sad slobodno mesto sa leve strane **(3)**. Pošto imate 3 velike životinje u svom zoo vrtu, uzmite marker igrača sa table zoo vrta i postavite ga na srednji uslov **(4)** i za to dobijate 3 poena očuvanja. Takođe, dobijate bonus sa polja sa kog ste sklonili svoj marker igrača. Taj bonus uzmite odmah (i samo jednom), a u ovom slučaju to su 3 X tokena.



Primer: Puštanje životinje u divljinu

Odlučili ste da pustite svoju afričku mamuznu kornjaču u Nacionalni park Serengeti. Kornjači je potrebno stanište veličine 3 i time ispunjavate srednji uslov koji je još uvek slobodan. Odlučili ste da uslov na karti projekta očuvanja obeležite svojim markerom igrača sa polja „12 para“ (1).

Pošto životinja napušta vaš zoo vrt, uklonite 2 markera igrača sa Kuće gmizavaca i vratite ih u svoju zalihu. Pomerite svoj marker na skali popularnosti 6 polja unazad (popularnost životinje). Ostale informacije na karti nisu bitne. Zatim pomerite unapred svoj marker na skali očuvanja 4 polja i uzmite 12 para (pošto ste na kartu projekta očuvanja postavili marker sa tog bonus polja). Na kraju, stavite kartu afričke mamuzne kornjače na gomilu za odbačene karte (2).



Primer: Zadaci Asocijacije sa stranom II

Odlučili ste da potrošite X token da povećate snagu akcione karte Asocijacija koja se nalazi na mestu 5, tako da odigravate akciju snage 6. Uzimate jedan univerzitet i dobijate 2 reputacije sa po jednim radnikom Asocijacije (1). Pored toga, plaćate 5 para kao donaciju i za to dobijate jedan poen očuvanja (2). Sledeća donacija iznosi 7 para.



ASOCIJACIJA



II

Izvršite jedan ili više različitih zadataka Asocijacije. Možete da uplatite jednu donaciju.

Ako ste unapredili akcionu kartu Asocijacija, jednom akcijom možete da izvršite **nekoliko različitih** zadataka Asocijacije. Za **svaki** zadatak vam je potreban 1 ili 2 vaša radnika Asocijacije. Ukupna vrednost svih zadataka Asocijacije ne sme da bude veća od snage **X** vaše akcije. Ukupna vrednost može da bude manja.

Ako odlučite da odigrate i podržite novi projekat očuvanja, možete da odigrate tu kartu direktno iz Ponude. Da biste to uradili, odgovarajuća karta mora da bude unutar opsega vaše reputacije. Morate da platite i iznos para jednak broju na fascikli na kojoj se nalazi karta projekta očuvanja koju želite da odigrate. Ponudu dopunjavate tek kada završite svoj potez.

Pored zadataka Asocijacije, dozvoljeno vam je da uplatite samo 1 donaciju programu za zaštitu životinja. Uplatite najmanji iznos para koji je vidljiv u oblasti „donacije“ (**0**) u zajedničku zalihu, a zatim pokrijte odgovarajuće polje jednim svojim markerom igrača iz **svoje zalihe** tako da iznos para, koji treba da platite, na tom polju više nije vidljiv. Za ovo dobijate 1 poen očuvanja. Ako su sva polja osim poslednjeg zauzeta, svaka sledeća donacija košta 12 para i ne morate više da stavljate markere na to polje.

Da biste mogli da uplatite donaciju, morate da izvršite najmanje 1 zadatak Asocijacije tokom iste akcije. Nije vam potreban radnik Asocijacije da biste uplatili donaciju. Možete da uplatite najviše 1 donaciju po **akciji** Asocijacije.



SPONZORI

Odigrajte tačno jednu kartu sponzora III pomerite marker pauze unapred i uzmite pare.

Ova akcija vam omogućava da odigrate **tačno** 1 kartu sponzora iz ruke, pod uslovom da je snaga **X** akcije najmanje jednaka nivou karte sponzora i da ispunjavate sve uslove na karti (naznačene uz levu ivicu karte). Odigrajte trenutni efekat (ako je dostupan) i/ili ponavljajući efekat karte (ako je dostupan i aktivira ga simbol na ovoj karti sponzora), a zatim postavite kartu pored table zoo vrta.

X Umesto da odigrate kartu sponzora, možete da iskoristite ovu akciju da pomerite unapred marker pauze **X** polja i uzmete **X** para. Uvek uzimate onoliko para kolika je snaga **X** akcije čak i ako markeru pauze nije potrebno **X** koraka da stigne do poslednjeg polja.



SPONZORI

Odigrajte jednu ili više karata sponzora IIII pomerite marker pauze unapred i uzmite pare.

Ukoliko ste unapredili akciju Sponzori, jednom akcijom možete da odigrate **više karata sponzora**. Snaga vaše akcije **X plus 1** mora da bude najmanje onoliko koliko je zbir nivou svih odigranih karata (zapamtite, uz pomoć X tokena možete da povećate snagu **X** preko **5**). Odigravajte karte jednu za drugom, što znači da morate u potpunosti da odigrate sve trenutne efekte jedne karte (osim efekata „nakon što završiš”) pre nego što odigrate sledeću kartu.

Kada odigravate karte sponzora, možete da izaberete da li ćete da ih odigrate iz ruke ili iz **Ponude**. Sve karte odigrane iz Ponude moraju da budu unutar opsega vaše reputacije. Morate da platite i iznos para jednak broju na fascikli na kojoj se nalazi karta sponzora koju želite da odigrate. Ponudu dopunjavate tek kada završite svoj potez.

Ako iskoristite akciju *Sponzori* da biste pomerili unapred marker pauze, uzimate **duplo** para u odnosu na snagu odigrane akcije **X**.

Takođe, sa unapređenom akcijom *Sponzori*, možete da odigravate karte sponzora koje imaju simbol  za uslov.

Anatomija karata sponzora

(1) U gornjem levom uglu se nalazi nivo karte sponzora. (2) Ako vam karta omogućava da postavite specijalnu građevinu u zoo vrt, i ta građevina mora da se postavi pored polja sa vodom ili stenama, uslov je naznačen pored nivoa karte (gde se nalazi i na kartama životinja). (3) Svi uslovi koje morate da ispunite da biste odigrali kartu sponzora nalaze se uz levu ivicu karte. (4) Ako karta donosi simbol, on se nalazi u gornjem desnom uglu karte.

Karte sponzora imaju mnogo različitih efekata (5). Ako karta ima ponavljajući efekat on je prikazan u vrhu karte, na plavoj pozadini, osim ako vam donosi prihod tokom svake Pauze i u tom slučaju pozadina je ljubičasta.



(6) Jednokratni efekti su označeni žutom pozadinom i nalaze se u donjem levom uglu karte. (7) Efekti koji se aktiviraju tokom finalnog bodovanja su označeni smeđom pozadinom i nalaze se u donjem desnom uglu karte. Vertikalna smeđa traka iza nivoa karte (1) služi kao podsetnik da ova karta utiče na finalno bodovanje (u slučaju da vam se karte preklapaju na stolu).

Ako se efekat na karti sponzora odnosi na simbol koji se pojavljuje na samoj karti sponzora, ovaj simbol se računa za taj efekat ili za aktiviranje efekta. Međutim, računaju se samo simboli u gornjem desnom uglu karata (4), ali ne i oni bilo gde drugo na karti, osim simbola stena i vode, koji se nalaze u gornjem levom uglu.

(8) Neki efekti su već objašnjeni na samoj karti sponzora. Svi efekti karata su detaljno objašnjeni u Rečniku na stranama 4 – 7.

Primer: Odigravanje karte sponzora

Koristite akciju *Sponzori* da odigrate kartu *Jazbina merkata* (pogledajte gore). Potrebna vam je akcija snage 5 i vaš zoo vrt mora da ima reputaciju najmanje 3. Uzmete jedinstvenu građevinu *Jazbina merkata* i postavite je na mapu zoo vrta, pored bar 1 polja sa stenama. *Jazbinu merkata* možete da prepoznate pomoću simbola u donjem levom uglu karte. Pošto sama karta *Jazbina merkata* ima simbol *Biljojed*, odmah povećajte popularnost svog zoo vrta za 2.





X TOKEN

Uzmite 1 X token.

Ako ne možete ili ne želite da odigrate nijednu akciju, možete da odigrate ovu alternativnu akciju i uzmete 1 X token. Ovu akciju možete da odigrate uz pomoć bilo koje akcione karte i nezavisna je od snage **X** mesta na kojem se nalazi karta. Ne možete da koristite X tokene da biste povećali njenu snagu. Takođe, nije bitno da li je akciona karta unapređena ili ne. Morate da odaberete 1 akcionu kartu, da je premestite na mesto 1 i pomerite ostale karte udesno. Zatim uzmete 1 X token. Ako već imate 5 X tokena, ne možete da odigrate ovu akciju.

Popularnost i poeni očuvanja

Tokom igre povećavate popularnost svog zoo vrta i sakupljate poene očuvanja, što je neophodno da pobedite, a od značaja je i tokom igre.

Popularnost zoo vrta određuje koliko para dobijate tokom svake Pauze.

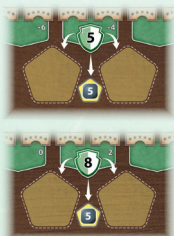
Takođe, postoje 4 polja na skali očuvanja koja donose trenutni jednokratni efekat kada stanete na njih ili ih pređete. To su sledeća polja:

• 2 poena očuvanja:



Ili unapredite jednu svoju akcionu kartu (okrenite je na drugu stranu) ili angažujte radnika Asocijacije (uzmite položenog radnika sa najnižeg mesta ispod Beležnice i postavite ga na

Beležnicu). Bilo koja od ove dve opcije je dostupna svakom igraču koji dostigne polje 2.



• 5 / 8 poena očuvanja:

Uzmite ili 5 para ili 1 bonus pločicu pored ovog polja skale očuvanja. Odigrajte efekat (pare ili bonus token) odmah. Ako ste odabrali da uzmete bonus token, uklonite ga iz igre. Mogućnost da uzmu 5 para ostaje igračima i nakon što su oba bonus tokena uklonjena iz igre.



• 10 poena očuvanja:

Kada **prvi igrač** dostigne ili pređe 10 poena očuvanja, **svi igrači** biraju i odbacuju 1 svoju kartu finalnog bodovanja. Stavite ih, licem nadole, na dno špila

karata finalnog bodovanja. Ako nijedan igrač ne sakupi 10 poena očuvanja pre nego što se igra završi, svi igrači moraju da izaberu i odbace jednu kartu finalnog bodovanja pre nego što počnete bodovanje na kraju igre.



Pauza

Ark Nova ne prati fiksni sistem rundi. Igrači se smenjuju, odigravaju jedan po jedan potez, sve dok marker pauze ne dođe do poslednjeg polja  na skali pauze. Do toga mogu da dovedu akciona karta, karta sponzora ili efekat karte životinje. Ako aktivirate Pauzu, dobijte 1 X token. Završite svoj trenutni potez, uzmite marker pauze, a zatim svi igrači izvršavaju sledeće faze po ovom redosledu:

1. Limit karata u ruci:



Ako imate više karata u ruci nego što je dozvoljeno, odbacite višak karata, po svom izboru, na gomilu odbačenih karata. Normalan limit je 3, ali određeni univerzitet vam omogućava da zadržite do 5 karata u ruci .

2. Tokeni na akcionim kartama:



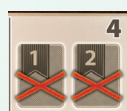
Ako imate tokene Množilac, Otrov i/ili Davljenje na vašim akcionim kartama, vratite ih u zajedničku zalihu. Više nemaju nikakav efekat.

3. Tabla Asocijacije:



Vratite sve svoje radnike Asocijacije sa table Asocijacije na Beležnicu na tabli zoo vrta. Oni su sada dostupni igračima, kao aktivni radnici. Dopunite ponudu partnerskih zoo vrtova i univerziteta, tako da su ponovo dostupni tačno po jedan od svake vrste zoo vrtova i univerziteta. Nema potrebe da dopunjavate univerzitete i partnerske zoo vrtove koje svi igrači već imaju.

4. Dopuna Ponude:



Odbacite karte sa fascikli 1 i 2 u Ponudi na gomilu odbačenih karata, pomerite preostale karte i dopunite Ponudu. Simboli   na fasciklama 1 i 2 služe kao podsetnici.

5. Prihod:



Većinu vremena svi igrači mogu da uzimaju prihod istovremeno. Neki efekti mogu da dovedu do toga da prihod morate da uzimate po redosledu igranja, kao na primer kada više igrača ima efekat koji im omogućava da Zgrabe kartu iz Ponude. U takvim situacijama, igrači bi trebalo da uzimaju prihod u smeru kretanja kazaljke na satu, počevši od igrača koji je inicirao Pauzu. Ponuda se dopunjava posle svakog igrača.

- Uzmite prihod na osnovu **popularnosti** svog zoo vrta. Uzmite onoliko para koliko je naznačeno pored vašeg markera na skali popularnosti. *Primer: Ako se vaš marker nalazi na polju 7 skale popularnosti, uzimate 11 para.*
- Uzmite prihod za **kioske** u svom zoo vrtu. Proverite svaki kiosk posebno. Uzmite 1 paru za svaku jedinstvenu građevinu, specijalno stanište, **zauzeto** standardno stanište i paviljon koji se nalazi pored njega. Građevina mora da deli barem jednu stranu polja sa kioskom da bi se smatralo da se nalazi pored njega. Slobodno standardno stanište ne donosi prihod (ali slobodno specijalno stanište donosi).

- a. Uzmite sav **prihod** koji je značen simbolom: . Ovaj simbol se javlja na nekim kartama sponzora i na nekim bonusima uz levu ivicu table zoo vrta. Uzmite prihod samo od onih bonusa sa svoje table zoo vrta koje ste aktivirali (one sa kojih ste sklonili marker igrača da biste ga postavili na projekat očuvanja).

1. Skala pauze:



6 Vratite marker pauze na početno polje skale pauze koje odgovara broju igrača.

Pauza se završava, a igru nastavlja igrač levo od igrača koji je inicirao Pauzu.

KRAJ IGRE I FINALNO BODOVANJE

1. Kraj igre

Ako se na kraju vašeg poteza ili tokom Pauze vaš **marker očuvanja** i **marker popularnosti** nalaze u **istoj zoni bodovanja**, ili ako su se mimoišli, aktivira se kraj igre. Svaka **zona bodovanja** sastoji se od jednog polja skale očuvanja i susednih polja skale popularnosti. Ako se kraj igre aktivira na kraju **vašeg poteza**, svi ostali igrači (ali ne i vi) će odigrati još jedan potez. Kada sledeći put dođete na red da igrate, pređite na finalno bodovanje. Ako se kraj igre aktivira **tokom Pauze**, svi igrači (uključujući i vas) će odigrati još jedan potez.

2. Bodovanje karata

Na kraju igre dobijate poene očuvanja i popularnosti na osnovu svoje karte (ili karata) **finalnog bodovanja**, kao i svih svojih karata sa simbolom koji označava kraj igre . Ne zaboravite, ako nijedan igrač nije dostigao 10 poena očuvanja, svi igrači moraju da odbace jednu svoju kartu finalnog bodovanja pre nego što dodate ove poene svom ukupnom rezultatu.

3. Određivanje finalnog rezultata

Vreme je da se izračuna finalni rezultat. Pronađite mali beli broj na polju na kojem se nalazi vaš marker očuvanja. Saberite taj broj sa popularnošću vašeg zoo vrta i to je vaš finalni rezultat.

Pobednik je igrač sa **najviše poena**. U slučaju nerešenog rezultata, izjednačeni igrači proveravaju ko je podržao više projekata očuvanja u igri i on je pobednik (to možete da utvrdite prebrojavanjem koliko je markera igrača uklonjeno sa leve strane vaše table zoo vrta). Ako je rezultat i dalje nerešen, igrači dele pobedu.

 Da biste pobedili vaši markeri na skalama očuvanja i popularnosti moraju da se mimoide! Imajte to na umu dok donosite odluke kako biste ostvarili najbolji mogući rezultat!

Primer: Kraj igre

Crveni ima popularnost 64 i 20 poena očuvanja. Oba markera su u istoj zoni bodovanja (beli okvir). Aktivira se kraj igre..



Primer: Prihodi od kioska

Uzmite 4 pare za dva kioska, po 2 pare za svaki.



❖ Anatomija karata finalnog bodovanja ❖

Svaka karta finalnog bodovanja na sebi ima ili tabelu (dole levo) ili tekst (dole desno) koji označavaju kako možete da osvojite 1 do 4 dodatna poena očuvanja na kraju igre. U svrhu bodovanja, uzmite u obzir svoje univerzitete kao i karte ispred vas i simbole na njima. Nikada ne možete da dobijete više od 4 poena očuvanja na osnovu 1 karte finalnog bodovanja.



Primer: Određivanje finalnog rezultata

- (1) **Plavi** ima 16 poena očuvanja; mali beli broj na tom polju je 24. **Plavi** ima popularnost 80. **Plavi** ima ukupno $(24 + 80) = 104$ poena.
- (2) **Crveni** ima 18 poena očuvanja; mali beli broj na tom polju je 30. **Crveni** ima popularnost 78. **Crveni** ima ukupno $(30 + 78) = 108$ poena.



SOLO VARIJANTA

Ako igrate solo verziju igre Ark Nova morate da prilagodite određena pravila:

Postavka

- Postavite 3 karte osnovnih projekata očuvanja i **nemojte** na njih da postavljate markere igrača boje koju ne koristite (kao u postavci za 3 igrača).
- Ne koristite marker pauze. Umesto toga, postavite 7 markera igrača bilo koje boje koju ne koristite na polja sa leve strane table za solo verziju (A).
- Počinjete igru sa 20 popularnosti. Postavite malu solo pločicu na polje 45 skale popularnosti, odgovarajućom stranom nagore (B).

Potez / Karte

Karte sa interaktivnim efektima imaju plavi okvir na dnu sa simbolom . Sadržaj plavog okvira zamenjuje interaktivni efekat karte odgovarajućim solo efektom. Naći ćete ovo na jednoj karti finalnog bodovanja i nekoliko karata životinja.

Kada odigravate kartu sponzora sa uslovom „najviše 25 popularnosti“ smatrajte da piše 45. Pločica služi kao podsetnik.

Iznad table Asocijacije mogu da budu najviše 2 karte projekata očuvanja.

Ako odigrate akciju zbog koje treba da pomerite unapred marker pauze, to nećete uraditi. Ako treba da uzmete pare zbog pomeranja markera pauze, pare uzimate. Ne dobijate X token za iniciranje Pauze (pogledajte *Tok igre / Pauze* ispod).

Primeri: Odigrali ste kartu Puma koja ima sposobnost Skakanje 3. Iako ne pomerate unapred marker pauze, uzimate 3 pare.

Koristite unapređenu akcionu kartu Sponzori snage 4 za sposobnost Pauza. Iako ne pomerate unapred marker pauze, uzimate 8 para.

Tok igre / Pauze

Svaki put kada završite potez, pomerite najviši marker igrača iz leve kolone table za solo verziju na polje desno (u desnoj koloni) (1). Kada premestite poslednji marker iz leve kolone u desnu kolonu (2) (i tako otkrijete simbol Pauza), odmah preduzmite sve faze koje se odigravaju tokom Pauze.

Na početku Pauze, postavite najviši marker igrača na slobodno polje donacije sa najmanjom vrednošću na tabli Asocijacije (3) (ako su sva ostala polja, osim polja 12, već zauzeta, postavite ga pored polja 12, čak i ako ovo nema uticaja na donacije) i pomerite preostale markere nazad u levu kolonu table za solo verziju (ali sada je 1 red više prazan).

Odigrajte sve faze Pauze, osim šeste faze.

Igra se završava nakon 6 rundi, kada na tabli za solo igru ostanu samo 2 markera, a vi ste pomerili donji marker

Primer: Postavka i tok igre



udesno. Nemojte inicirati još jednu Pauzu, već pređite na finalno bodovanje.

Ako imate **barem** 100 poena nakon bodovanja na kraju igre (što znači da se markeri na skalama popularnosti i očuvanja nalaze u istoj zoni bodovanja ili su se mimoišli), pobedili ste.

Nivoi težine / Solo izazov

Preporučujemo da **početnici** krenu solo verziju igre sa **20** popularnosti. U zavisnosti od vašeg iskustva, umesto toga možete da počnete igru sa **10** ili čak **0** popularnosti. Kada počinjete sa 10 popularnosti okrenite malu solo pločicu na stranu 35 i stavite je na odgovarajuće polje skale popularnosti. Uslov „najviše 25 popularnosti“ tretirajte kao da piše „najviše 35 popularnosti“. Kada počinjete sa 0 popularnosti nemojte da koristite ovu pločicu. Igranje solo verzije igre sa 0 popularnosti je zaista pravi izazov! Slobodno podesite nivo težine onako kako vama odgovara, da bi vam igra bila zanimljiva i izazovna.

Kao **specijalan izazov**, odigrajte 3 partije zaredom. U ovom slučaju, nemojte da mešate karte posle svake partije. Umesto toga, uklonite sve karte koje ste koristili u odigranoj partiji (gomila odbačenih karata, Ponuda, sve svoje karte i sve projekte očuvanja) i postavite igru samo sa preostalim kartama. Takođe uklonite dve mape zoo vrta između kojih ste birali jednu na početku igre, kao i 4 korišćene bonus pločice. Za treću partiju, moraćete ponovo da upotrebite 3 nasumično uklonjene bonus pločice.

Više nemate pristup kartama koje su van igre, sa izuzetkom sposobnosti životinja - *Stav* i *Dominacija*.

Na kraju partije zabeležite svoj rezultat, a na kraju saberite rezultate sve 3 partije. Ako je zbir 300 ili više prešli ste izazov!

Zasluge

- Autor igre:** Matijas Vige • **Grafički dizajn:** Krištof Tiš, Stefan Biker
Ilustrator: Loik Bilo, Denis Lohauzen • **Naslovna strana:** Stefan Biker
Uredništvo i Realizacija: Bastian Vinkelhaus, Inga Keutman, Frenk Heren

Želimo da se zahvalimo Korini Spelerberg i Ursuli Stajnhof za njihovu podršku i Andreasu Rešu koji je napravio 3D prikaz igre.

© 2021 Feuerland
 Verlagsgesellschaft mbH
 Wilhelm-Reuter-Straße 37
 65817 Eppstein-Bremthal
 www.feuerland-spiele.de

Prvo srpsko izdanje © 2023. MIPL
 Uvoznik i distributer za Srbiju:
 Pridemage Games, Josifa Runjanina 3,
 21 000 Novi Sad, Srbija.
 www.društveneigre.rs



Zahvaljujemo se i svima koji su nas podržavali i testirali igru: Mateo Lindner, Gernot Kepke, Deni Delaković, Zolt Hevesi, Jonas Langenbrink, Tomas Hansel, Roland Hojer, Sebastian Born, Paul Borčjak, Aleksandra Nikolaj, Tobajs Bruh, Helga Ostertag, Jan Henri, Olaf Darge, Pan Polak, Džul Polak, Karsten Stormer, Lea Reniš, Patrik Hofbauer, Stefan Rink, Klaudija Šarf, Hano Girke, Nils Rahl, Jan Kempf, Tobajs Cimerman, Arne Asman, Kristof Keutman, Karol Prik, Kristian Hildenbrand, Džejms Hourston, Tina Stajnbreher, Simon Popinga, Kristin Faf, Daniel Lau, Lisa Hofman, Kristian Brinker, Džens Vil, Florian Bušerl, Aleksander Fend, Kilian Greb, Armin Stangl, Saša Rings, Florian Šlusnus i naročito Tini Landehr-Rud.